

Wyciśnij więcej ze swoich gier!



Utwórz darmowe konto w grze lub na www.uplay.com, aby zyskać dostęp do ekskluzywnej, dodatkowej zawartości w wielu grach Ubisoft!



win

Grając, gromadzisz Units (jednostki), dzięki którym odblokujesz dodatkowe elementy w grze.



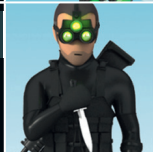
help

Utknąłeś? Zapoznaj się z FAQ i rozwiązaniami



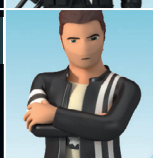
share

Dziel się zawartością z przyjaciółmi



shop

Kup dodatkową zawartość



XBOX 360

KINECT




JUST DANCE 4



UBISOFT

300049005

UBISOFT

 **OSTRZEŻENIE** Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i zdrowia w instrukcji obsługi konsoli Xbox 360®, podręczniku obsługi sensora Xbox 360 Kinect® oraz podręcznikach dotyczących akcesoriów. www.xbox.com/support.

Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

SPIS TREŚCI

STEROWANIE.....	2
WSTĘP.....	3
GRA.....	4
TRYB JUST DANCE.....	8
TRYB JUST SWEAT.....	11
JUST DANCE TV.....	13
OBRAZY KINECT.....	15
ONLINE.....	16
WSPARCIE TECHNICZNE... ..	17
GWARANCJA.....	18

STEROWANIE

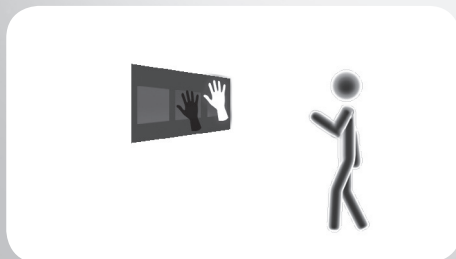
Kontroler Xbox 360



Obsługa menu

Na początku, stań twarzą w kierunku sensora Kinect. Aby kontrolować menu, musisz podnieść jedną z rąk.

RĘCE



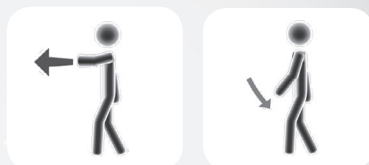
Twoja prawa i lewa ręka są reprezentowane na ekranie przez ich wirtualne odpowiedniki.

WYBÓR



W celu wybrania danego elementu, wysuń dłoń przed siebie, tak jakbyś naciskał przycisk. Zatwierdzenie wyboru odbywa się przez cofnięcie dłoni, dokładnie tak jakbyś puszczał wciśnięty przycisk.

PRZESUNIĘCIE



Jeśli chcesz przesunąć listę elementów, najpierw wysuń dłoń przed siebie, tak jakbyś naciskał przycisk, a następnie przesun ją w prawo lub w lewo w poziomie lub pionie, aby przesunąć elementy w tych kierunkach.

WSTĘP

Witamy w Just Dance® 4 dla sensora Kinect! Zaproś swoich przyjaciół, baw się dobrze i tańcz według choreografii swojego tancerza! W grze znajduje się ponad 40 piosenek, jak również choreografie alternatywne i mash-up'y, tryb Dance Battle oraz zajęcia Smart Sweat.

Podstawy

Upewnij się, że masz wystarczająco dużo miejsca do tańczenia

Możecie tańczyć w dwóch liniach, jeśli nie macie dość miejsca, by stanąć obok siebie

Zawsze najpierw sprawdź, czy podczas wykonywania ruchów nie grozi ci przypadkowe uderzenie w elementy otoczenia

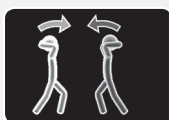
Powtarzaj ruchy tancerza z ekranu tak, jakby był on twoim odbiciem w lustrze



Skopiuj ruchy tancerza tak dokładnie, jak to tylko możliwe - zarówno górną, jak i dolną część ciała

Rób to, co tancerz, poruszaj się w rytmie i działaj z pełnym luzem!

Gdy już będziesz bardziej zaawansowanym tancerzem i poznasz choreografię, piktogramy pomogą ci w przewidywaniu zmian w krokach



GRA

Celem gry jest tańczenie do rytmu, przy jednoczesnym tak wiernym odtwarzaniu ruchów tancerza wyświetlanego na ekranie, jak to tylko możliwe.

Twoje ruchy są obserwowane przez kontroler ruchu Kinect i porównywane z ruchami profesjonalnych tancerzy w celu jak najdokładniejszej oceny twojego występu. Wykrywana jest również ilość zużywanej przez ciebie energii i wartość ta ma wpływ na wynik, więc daj z siebie wszystko!

System punktacji

DANCE MOVES [Ruchy taneczne]

System dla każdego ruchu ocenia twój występ w kategoriach wyczucia rytmu oraz jakości wykonania. Opis pojawiający się na ekranie z prawej strony winiety Kinect wskazuje, jak dobrze ci idzie.



Nie tak, spróbuj jeszcze raz!



Nie do końca tak, ale na początek wystarczy!



Niezły ruch! Spróbuj lepiej zsynchronizować swój ruch z tancerzem albo tańcz bardziej energicznie.

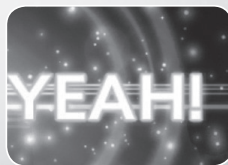


Świetny styl! Tak trzymać!

GOLD MOVES [Złote ruchy]



Niektóre ruchy kryją w sobie coś więcej - to Złote Ruchy. Poznasz je po złotym piktogramie i specjalnych efektach, otaczających tancerza. Prawidłowe wykonanie Złotego Ruchu daje ci mnóstwo punktów.



Złoty Ruch wykonany prawidłowo

STARS [Gwiazdki]



Gwiazdki wskazują, jak dobrze przebiega twój występ w obrębie danej piosenki. Podczas rozgrywki gwiazdki, które zarobiłeś, pojawiają się pod twoim imieniem.

PROGRESS BAR [Wskaźnik postępu]



Możesz sprawdzić swoją pozycję, patrząc na tor Star Race. Spróbuj zdobyć pięć gwiazdek i wyprzedzić swoich przyjaciół, aby zwyciężyć!

STYLE [Styl]

Na ekranie Score Recap, pojawiającym się na końcu piosenki, każdy z graczy otrzymuje wyróżnienie stylu, określane na podstawie ich występu podczas danej piosenki:

Energetic: Jesteś nie tylko precyzyjny, ale twoje ruchy są również pełne energii

Smooth: Twoje ruchy są fantastycznie dokładne!

Wild: Nie wykonujesz prawidłowych ruchów, ale dajesz z siebie wszystko

Cute: Jesteś swobodny i pełen gracji, niczym tańczący mały ptaszek

Great Starter: Wspaniale ci poszło na początku piosenki, ale nieco gorzej pod jej koniec

Great Finisher: Po niełatwym początku, znacznie lepiej szło ci pod koniec!

Twins: Ty i inny gracz dobrze wykonywaliście te same ruchy i... nie dawaliście sobie rady też dokładnie w tych samych miejscach

Poser: Złote Ruchy to twoja specjalność!

Exhausted: Koniec twojego występu nie był aż tak energiczny jak początek

Creative: Jesteś pełen inwencji. Nie da się ciebie inaczej opisać

In Rhythm: Tylko dla elity, która wie, jak tańczyć do beatu

MOJO BAR AND WHEEL OF GIFTS

[Wskaźnik Mojo oraz Koło nagród]



To twój pasek doświadczenia: im więcej gwiazdek zarabiasz i im więcej zadań tanecznych wykonujesz, tym bardziej zapełniasz swój wskaźnik Mojo. Im więcej przy tym innych graczy, i im więcej zarabiasz Mojo, tym bardziej zapełniasz ten wskaźnik. To wspaniała okazja, żeby zaprosić do tańca wszystkich swoich znajomych!

Gdy wskaźnik Mojo będzie pełen, zostaniesz przeniesiony na ekran koła nagród. To króciutka minigra, w której zatrzymujesz koło na danej nagrodzie, w ten sposób ją wygrywając. Możesz dzięki temu odblokować nowe tryby gry, alternatywne choreografie, mash-up'y taneczne oraz awatary na twoją kartę tancerza.



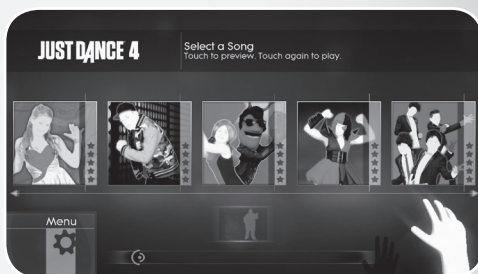
ACHIEVEMENTS [Osiągnięcia]

Gdy udaje ci się spełnić określone przez grę warunki, otrzymujesz osiągnięcie. Każde z nich przynosi też premię punktową, której wielkość uzależniona jest od poziomu trudności danego zadania.

Spróbuj odblokować wszystkie osiągnięcia!

TRYB JUST DANCE

W grze Just Dance® 4 masz dostęp do szeregu rozmaitych trybów rozgrywki i rodzajów choreografii. Dostęp do wszystkich uzyskujesz z poziomu ekranu Dance Selection.



Typy choreografii

DUETS [Duety]



W trybie Duets może grać równocześnie do czterech tancerzy. Uzupełniają oni wówczas swoje ruchy.

Gracze wybierają, którym tancerzem chcieliby grać, poprzez wybór jego obrazka na ekranie pojawiającym się przed grą.

DANCE CREW [Zespół]



W trybie Dance Crew, gracze mogą odtwarzać ruchy do czterech tancerzy jednocześnie, przy czym każdy z graczy ma swojego własnego tancerza i tańczy w inny sposób. Gracze wybierają, którym tancerzem chcieliby grać, poprzez wybór jego obrazka na ekranie pojawiającym się przed grą.

Typy choreografii, które można odblokować

Zwiększaj swój poziom Mojo, aby odblokowywać nowe rodzaje choreografii za pomocą koła nagród. Dostęp do dowolnej odblokowanej choreografii uzyskujesz poprzez przesunięcie w górę okładki piosenki na ekranie Dance Selection.

BATTLE MODE [Tryb walki na parkiecie]

Tryb Battle to zupełnie nowy rodzaj rozgrywki w Just Dance® 4. W trybie Battle rywalizują ze sobą dwie piosenki.

Pojedynczy gracze mogą rywalizować z graczami sterowanymi przez konsolę. Dwaj gracze mogą grać przeciwko sobie. Trzej lub czterech gracze mogą się łączyć w drużyny i rywalizować z innymi drużynami. Gracz lub drużyna, która wygrywa potyczkę, otrzymuje prawo zmuszenia rywala do tańca w rytm wybranej przez siebie muzyki.

Runda dobiega końca, gdy odliczanie zostaje zakończone. W każdym starciu istnieje pięć rund.

Ten, kto wygra więcej rund, wygrywa całą bitwę!



DANCE MASH-UPS [Mash-up'y taneczne]

Tancerze ze wszystkich piosenek łączą swe siły, aby stworzyć nowy mash-up choreograficzny! Niespodzianka! Możesz tutaj dostrzec kilku tancerzy z poprzednich gier Just Dance!

ALTERNATIVE CHOREOGRAPHIES

[Choreografie alternatywne]

Oczekujesz od gry nowych doświadczeń? Alternatywne choreografie pozwolą ci na ponowne odkrycie piosenki dzięki zupełnie nowym ruchom tanecznym. Szlifuj swoje zdolności na znacznie trudniejszych choreografiach i eksperymentuj z nowymi sposobami poruszania się w rytmie swoich ulubionych piosenek!

NON-STOP SHUFFLE

Jeśli na ekranie Dance Selection wybierzesz Non-Stop Shuffle, wszystkie piosenki zostaną odegrane jednym ciągiem.

Zwiększ swoje doświadczenia z Just Dance



DANCE QUESTS [Zadania taneczne]

Każda piosenka zawiera sześć różnych zadań tanecznych. Wypełnij je, aby zarobić dodatkowe Mojo i zwiększyć swój poziom Mojo!

MOJO BONUS [Premia Mojo]

Niektóre z utworów mogą przynieść premię Mojo. Ich ukończenie jest nagradzane wprowadzeniem mnożnika x2 do liczby zdobytych punktów Mojo!

DANCER CARD [Karta tancerza]

W trybie Just Dance, Just Dance® 4 pozwala każdemu graczowi na stworzenie i spersonalizowanie swojej własnej karty tancerza. Widzisz tutaj statystyki swojej gry, jak również swe postępy: sumaryczny czas gry, najczęściej używany styl tańca, trzy najczęściej tańczone piosenki, średnią liczbę uzyskiwanych gwiazdek, wiek oraz płeć.

Kartę tancerza znajdziesz na końcu ekranu Song Selection.



TRYB JUST SWEAT

Jeśli szukasz ćwiczeń fitnessowych na bazie tańca, to znalazłeś odpowiednie miejsce. Całkowicie nowe zajęcia Sweat Class wykorzystują specjalnie zaprojektowane fitnessowe układy choreograficzne przemieszane z tańcami z trybu Dance.

Na ekranie wyboru Sweat, przesunąć dłonią w pionie i poziomie, aby wybierać następujące opcje.

Sweat Selection [Wybór Sweat]

SWEAT CLASSES [Zajęcia Sweat]

Możesz wybrać jedno z pięciu zajęć Sweat, dzięki którym będziesz ćwiczyć w rytm konkretnych programów muzycznych.



DANCE QUESTS [Zadania taneczne]

Pod każdymi zajęciami w trybie Sweat znajdziesz zadania taneczne, dzięki którym polepszysz swoje doznania płynące z tego trybu. Na każde zajęcia Sweat przypada sześć zadań tanecznych!



Również wypełnione zadania z trybu Dance wynagradzają cię dodatkowym Mojo.

SWEAT DANCER CARD [Karta tancerza Sweat]

Karta tancerza Sweat pokaże ci twoje 3 ostatnie programy, łączną ilość spalonych kalorii, liczbę wykonanych zajęć Sweat i łączny czas spędzony w trybie Just Sweat.

Sweat Session [Sesja Sweat]

Programy Sweat trwają 10, 25 lub 45 minut.

Gra będzie dostosowywać twój program treningowy w zależności od zużytej przez ciebie energii. Co więcej, licznik kalorii pokazuje, jak wiele ich udało ci się spalić podczas swojej sesji w trybie Sweat.

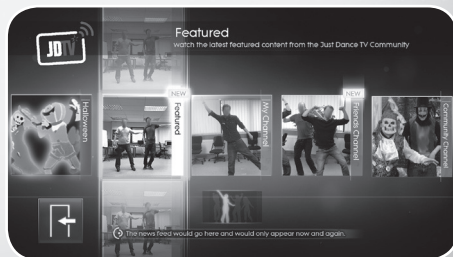


JUST DANCE TV

Just Dance TV to nowe miejsce spotkań społeczności Just Dance! Podziel się swoimi dokonaniem z całym światem i zobacz, co zrobili inni.



Just Dance TV składa się z czterech głównych kanałów:



My Channel – W tym kanale znajdziesz wszystkie własne materiały.

Friends Channel – Kanał prezentujący dokonania twoich przyjaciół z sieci Xbox LIVE.

Community Channel – Kanał ogólny, prezentujący wszystkie dostępne ele-

menty udostępnione przez graczy, poszerowane według zaleceń programów zarządzających.

Theme Channel – To kanał główny, przypominający ci o wydarzeniach mających aktualnie miejsce w Just Dance TV.

VIEWING [Oglądanie]



Aby obejrzeć elementy własne lub przygotowane przez kogoś innego, wystarczy nacisnąć dany element w oknie Kanału. Spowoduje to uruchomienie przeglądarki zawartości. Zawartość sieciową możesz polubić lub zgłosić jako niewłaściwą. Przygotowane przez siebie elementy mogą być dzielone z innymi (lub zablokowane do wglądu przez innych) oraz skasowane.

SHARING [Współdzielenie]

Jeśli jesteś podłączony do internetu, możesz dzielić swoje dokonania, pliki wideo lub obrazy z całą społecznością Just Dance® 4, przyjaciółmi z Xbox LIVE lub możesz te elementy umieścić na Facebooku. Po prostu wskaż interesujący cię element i wybierz sposób współdzielenia tej zawartości.

Uwaga: Aby móc dzielić się z innymi swoimi dokonaniem, musisz posiadać konto Uplay.

DELETING [Kasowanie]

W celu usunięcia danego elementu, wystarczy go zaznaczyć i wybrać opcję Delete.

Uwaga: Usunięcie elementu współdzielonego w internecie jest możliwe tylko wówczas, jeśli jesteś online.

KINECT CAPTURES

[OBRAZY KINECT]

Podczas grania czujnik Kinect wykonuje zdjęcia najbardziej emocjonujących momentów w trakcie rozgrywki.

AUTODANCES [Autotaniec]



Niech zatańczy nawet ten z twoich przyjaciół, który kompletnie sobie nie radzi w tej dziedzinie. Funkcja Autodance wykonuje zapis wideo podczas prowadzenia rozgrywki i próbuje synchronizować twoje ruchy z bieżącym tematem muzycznym, tworząc nowy układ, który udowadnia, że każdy tańczyć może - po prostu Just Dance®!

Pliki tych dokonań mogą być zapisywane na dysku twardym twojej konsoli Xbox 360, prezentowane całemu światu w Just Dance TV, lub tylko twoim przyjaciołom z Xbox LIVE... albo umieszczane na Facebooku.

IMAGES [Obrazy]

Fotografie wykonywane podczas rozgrywki uwieczniają najwspanialsze chwile. Mogą być one zapisywane na dysku twardym twojej konsoli Xbox lub prezentowane całemu światu w Just Dance TV lub w usłudze Facebook.

VIDEOS [Filmy]

Krótkie pliki wideo mogą uwieczniać najciekawsze momenty na parkiecie, stanowiąc cenną pamiątkę chwil tanecznego zapomnienia.

Uwaga: Aby móc dzielić się z innymi swoimi dokonaniem, musisz posiadać konto Uplay.

ONLINE [W SIECI]

Just Dance® 4 wykorzystuje do działania także internet! Wejdź do sieci i stań się częścią społeczności!

SHOP [Sklep]

Nowe piosenki możesz kupować z poziomu sklepu, znajdującego się w grze. Dostęp do sklepu Just Dance® 4 uzyskujesz na ekranie Song Selection.

NEWS [Wiadomości]

Poznaj wiadomości dotyczące tego, co słyszać u twoich przyjaciół, jakie są osiągnięcia społeczności, co nowego pojawiło się w sklepie i wielu innych rzeczy!

WEBSITE [Strona internetowa]

Sprawdź najnowsze wiadomości i wydarzenia w świecie Just Dance®! Pamiętaj, aby dodać do ulubionych adres www.facebook.com/justdancegame!

UPLAY

Zapisz się do usługi Uplay, aby otrzymać wyjątkową zawartość i nagrody od firmy Ubisoft! Usługa jest darmowa, a zapisanie się do niej zajmuje zaledwie minutę. W Just Dance®, twoje konto Uplay pozwoli ci na zaprezentowanie światu swoich dokonań tanecznych, obrazów i plików wideo oraz spowoduje odblokowanie dodatkowej zawartości i wielu innych ciekawych elementów!

Just Dance® 4 © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Just Dance, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

WSPARCIE TECHNICZNE

W razie wystąpienia problemów technicznych z grą zachęcamy do odwiedzenia centrum pomocy technicznej pod następującym adresem <http://support.ubi.com/>

Nasze centrum pomocy technicznej zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

Usługa ta jest darmowa i czynna 24 godziny na dobę przez 7 dni w tygodniu.

Jeśli odpowiedź na Twoje pytanie nie znajduje się na stronie internetowej prosimy skontaktować się z zespołem pomocy technicznej drogą e-mailową za pośrednictwem strony internetowej. W tym celu wystarczy kliknąć na opcję «Zadaj pytanie» na stronie <http://support.ubi.com/>

Zespół pomocy technicznej jest również dostępny pod numerem 022 306 00 63 (koszt połączenia za jedną minutę według taryfikatora operatora telefonicznego za połączenie do Warszawy) od poniedziałku do piątku między 16:00 a 20:00 (z wyłączeniem świąt).

GWARANCJA

Firma Ubisoft na okres 90 dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, że płyta kompaktowa lub kartridż dołączony do tego produktu będzie wolny od wad i uchybień w jakości wykonania podczas normalnego użytkowania. W przypadku wystąpienia problemów prosimy zwrócić wadliwy produkt do punktu zakupu wraz z załączonym dowodem zapłaty. Jeśli z jakiegoś powodu będzie to niemożliwe (a nie upłynęło więcej niż 90 dni od daty zakupu), wadliwe nośniki należy zwrócić do firmy Ubisoft, załączając oryginalne opakowanie, paragon z widoczną datą zakupu oraz opis usterki z podanym miejscem zakupu.

Aktualną listę punktów reklamacyjnych znajdziesz na stronie www.ubi.com/pl

Jeśli do gry w sieci wymagany jest klucz aktywacyjny, nie można go będzie odtworzyć lub zamienić na inny. W gestii pierwotnego nabywcy leży odpowiednie zabezpieczenie takich danych. Firma Ubisoft nie wymienia zgubionych, ukradzionych czy nieprawidłowych kluczy aktywacyjnych.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....